

GANGSTERVILLE CON LA PISTOLA

Versione cassetta

Il cacciatore di taglie è un brutto lavoro ma può far guadagnare bene, specialmente in una città malfamata come GANGSTERVILLE.

Hai ricevuto una soffiata: i gangster più pericolosi della città hanno intenzione di assaltare la Banca Centrale stanotte, e tu sei deciso ad intascarti le loro taglie.

Sei appostato in un palazzo da dove tieni sotto controllo le finestre della Banca. Il tuo socio Harry «lo sbirro» è penetrato all'interno dell'edificio per snidare i banditi.

Il tuo compito è di sparargli appena si affacciano, ti basta colpire la finestra dove appaiono. Ma fai in fretta: se non spari per primo, saranno loro a fare la pelle a te.

Attenzione però a non colpire il tuo amico Harry o uno dei due ostaggi, pena la perdita di un distintivo.

Hai a disposizione solo 5 distintivi, ma ne otterrai altri ogni volta che riuscirai a guadagnare una certa somma, ma non potrai mai avere più di nove distintivi. Perdi un distintivo ogni volta che ammazzi Harry o un ostaggio, e ogni volta che vieni colpito dai gangster.

La taglia di ogni bandito non è fissa, e varia con il proseguire del gioco.

Comunque, Dick «Manodolce» ha la taglia più bassa, mentre Slim «il Boss» ha quella più alta.

Appena caricato, il gioco necessita di un breve attimo di inizializzazione. Per giocare premi START quando appare il titolo. Se il tale tasto non viene premuto, ogni 20 secondi circa parte un breve DEMO che presenta i personaggi del gioco.

Per poter giocare bisogna attendere che ricompaia il titolo.

Per caricare il gioco:

- 1) Inserire la cassetta e riavvolgerla.
- 2) Spegnere e, dopo 6 secondi, riaccendere la consolle con la tastiera inserita.
- 3) Quando sul video appare READY digitare RUN "C:" e premere RETURN.
- 4) Subito dopo il segnale acustico premere sul registratore il tasto PLAY, poi premere di nuovo RETURN

Il gioco si caricherà da solo in pochi minuti. Se compaiono messaggi di errore ricominciate da capo controllando meglio il posizionamento iniziale del nastro.

NOTA: Il comando a pistola necessita di una perfetta sincronizzazione del segnale video: se usate una normale TV a colori, assicuratevi la massima precisione nella sintonia del canale. Può capitare quindi che ci sia uno sfasamento tra il punto individuato con la pistola e il punto dove il colpo viene segnato.

REGOLE DEL GIOCO:*Gioco x 2 o 6 giocatori*

- Si gioca con un solo dado tirando a turno:
- Disporre le pedine in modo che i 3 Gangsters si trovino sulle 3 strade con le caselle contrassegnate con la "C".
- Prima di iniziare, i giocatori devono mettere come posta una moneta o una fiche a testa nella casella "\$".
- Lo scopo del gioco è raggiungere la casella "\$" impossessarsi del malloppo e depositarlo in banca (se sono i 2 civili e il poliziotto) oppure nel covo.
- Una volta depositato il malloppo la partita è vinta.
- Nel tracciato appaiono delle caselle di colore rosso e blu, quando un concorrente si trova in una casella blu è in grado di eliminare un rivale che si trova o che entra in una delle caselle rosse.
- Nelle caselle col semaforo rosso si salta un turno.
- Nelle caselle con la freccia ↓ si torna al punto da dove si è lanciato il dado.
- Quando si arriva in prossimità del "\$" per prendere il malloppo si deve entrare nella casella.
- Preso il malloppo si deve dirigere a depositarlo scegliendo il tracciato più breve (durante il ritorno il semaforo non vale) e per depositarlo bisogna entrare nella casella blu.
- Se durante il ritorno si viene raggiunti da un altro concorrente si viene eliminati e il malloppo passa in possesso dell'altro.

B = BANCA (x Policemen e civili)

C = COVO (x Gangsters)

\$ = Malloppo

↓ = Torna da dove hai tirato

⋮ = Fermo 1 tiro

→ = Senso del percorso